

Programmes 2008 - EPS Programmation de classe (CE2, CM1, CM2)

Horaires: 108 H soit 3 heures hebdomadaires en moyenne.

Propositions de mise en œuvre par l'équipe EPS 49 :

- Rechercher la pratique quotidienne. Exemples : 4 séances de ¾h ou 2 séances de 1h + 2 séances de ½h.
- Aborder les 4 compétences spécifiques dans chacune des années du cycle.
- Pour chaque activité, prévoir un module d'apprentissage de 6 à 8 séances minimum.
- Pour une période de 6 à 8 semaines, conduire en parallèle 2 modules visant des compétences différentes, y compris si un des modules concerne une activité partenariale (activités physiques de pleine nature, patinage, natation, ...).
- Dans la compétence « s'opposer individuellement et/ou collectivement », proposer un module « jeux collectifs » chaque année.
- Varier les lieux de pratique (intérieur, extérieur).

Compétences Programmes 2008	Activités	Septembre Octobre	Novembre Décembre	Janvier Février	Mars Avril	Mai Juin
Réaliser une performance mesurée (en distance, en temps)	- Activités athlétiques : courir vite, courir longtemps, courir en franchissant des obstacles, courir en relais, sauter loin, sauter haut, lancer loin.					
	- Natation : se déplacer sur une trentaine de mètres.					
Adapter ses déplacements à différents types d'environnement	- Activités d'escalade : grimper et redescendre sur un trajet annoncé (mur équipé).					
	 Activités aquatiques et nautiques : plonger, s'immerger, se déplacer. Activités de roule et glisse : réaliser un parcours d'actions diverses en roller, en vélo, en ski. 					
	- Activités d'orientation : retrouver plusieurs balises dans un espace semi-naturel en s'aidant d'une carte.					
Coopérer et s'opposer individuellement et collectivement	- Jeux de lutte : amener son adversaire au sol pour l'immobiliser.					
	- Jeux de raquettes : marquer des points dans un match à deux.					
	- Jeux sportifs collectifs (type handball, basket-ball, football, rugby, volley-ball) : coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assurant des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitre).					
Concevoir et réaliser des actions à visées expressive, artistique, esthétique	- Danse : construire à plusieurs une phrase dansée (chorégraphie de 5 éléments au moins) pour exprimer corporellement des personnages, des images, des sentiments et pour communiquer des émotions, sur des supports sonores divers.					
	- Activités gymniques : construire et réaliser un enchaînement de 4 ou 5 éléments "acrobatiques" sur divers engins (barres, moutons, poutres, tapis).					

Le texte en *italique* est directement issu des programmes du 19 juin 2008